

X3864

Conserver ce mode d'emploi pour s'y référer en cas de besoin car il contient des informations importantes.

Fonctionne avec trois piles "AA" (fournies).

Le remplacement des piles doit être effectué par un adulte.

Outil nécessaire pour le remplacement des piles : un tournevis cruciforme (non fourni).

www.fisher-price.com/fr



FRANCE : Mattel France, 27/33 rue d'Antony, BP60145, 94523 Rungis Cedex N° Cristal 0969 36 99 99 (Numéro non surtaxé) ou www.allomattel.com.

SCHWEIZ: Mattel AG, Monbijoustrasse 68, CH-3000 Bern 23.

BELGIË/BELGIQUE: Mattel Belgium, Consumentenservice, Trade Mart Atomiumsquare, Bogota 202 - B 275, 1020 Brussels. Gratis nummer België: 0800-16 936; Gratis nummer Luxemburg: 800-22 784; Gratis nummer Nederland: 0800-262 88 35.

Mattel Europa, B.V., Gondel 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland.

Informations consommateurs

Avant la première utilisation

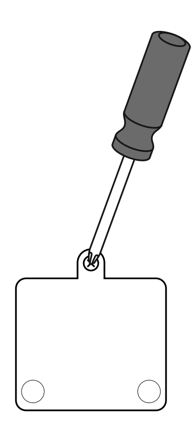
Une languette en plastique a été fixée au jouet pour permettre d'essayer celui-ci en magasin. Cette languette a peut-être déjà été retirée. Regarder au dos du jouet pour vérifier. Si la languette en plastique est toujours en place, tirer dessus pour l'enlever. Jeter la languette en plastique.

Entretien

- Nettoyer ce jouet avec un chiffon propre légèrement imbibé d'eau savonneuse. Ne pas immerger le jouet.
- Il n'existe pas de pièce de rechange pour ce jouet. Ne pas démonter le jouet.

- Protéger l'environnement en ne jetant pas ce produit avec les ordures ménagères (2002/96/EC). Consulter la municipalité pour obtenir des conseils sur le recyclage et connaître les centres de dépôt de la région.

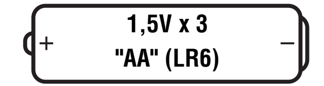
Remplacement des piles



Pour un meilleur résultat, il est conseillé de remplacer les piles fournies avec le jouet par trois piles alcalines neuves "AA" (LR6).

- Desserrer la vis du couvercle du compartiment des piles avec un tournevis cruciforme et le retirer. Retirer les piles usées et les jeter dans un conteneur réservé à cet usage.
- Insérer trois piles **alcalines** "AA" (LR6) neuves.
- Replacer le couvercle du compartiment et serrer la vis. Ne pas trop serrer.
- Si le jouet ne fonctionne pas correctement, il peut être nécessaire de réinitialiser le système électronique. Faire glisser le bouton alimentation/ volume sur arrêt puis de nouveau sur marche.
- Lorsque les sons ou les lumières du jouet faiblissent ou s'arrêtent, il est temps pour un adulte de changer les piles.

Mises en garde au sujet des piles



Lors de circonstances exceptionnelles, des substances liquides peuvent s'écouler des piles et provoquer des brûlures chimiques ou endommager le produit. Pour éviter tout écoulement des piles :

- Ne pas mélanger des piles usées avec des piles neuves ou différents types de piles : alcalines, standard (carbone-zinc) ou rechargeables (nickel-cadmium).
- Insérer les piles comme indiqué à l'intérieur du compartiment des piles.
- Retirer les piles lorsque le produit n'est pas utilisé pendant une longue période. Ne jamais laisser des piles usées dans le produit. Jeter les piles usées dans un conteneur réservé à cet usage. Ne pas jeter le produit au feu. Les piles incluses pourraient exploser ou couler.
- Ne jamais court-circuiter les bornes des piles.
- Utiliser uniquement des piles de même type ou de type équivalent, comme conseillé.
- Ne pas recharger des piles non rechargeables.
- Les piles rechargeables doivent être retirées du produit avant la charge.
- En cas d'utilisation de piles amovibles et rechargeables, celles-ci ne doivent être chargées que sous la surveillance d'un adulte.

Apprentissage des numéros de téléphone !

JEUX

Jouez à deux jeux d'apprentissage.

- Appuyez une fois sur le bouton pour jouer au jeu des chiffres. Appuyez sur un numéro pour l'entendre énoncé en anglais et le voir apparaître à l'écran.
- Appuyez de nouveau sur le bouton pour jouer au jeu des lettres. Appuyez sur la lettre du clavier qui correspond à la lettre sur l'abeille avant qu'elle ne disparaisse. Plus vous réussissez, plus les abeilles vont vite !
- Appuyez de nouveau sur le bouton pour jouer au jeu des chiffres et musique. Regardez les chiffres à l'écran et appuyez sur les chiffres du clavier pour créer une mélodie, étape par étape. Lorsque vous avez fini, écoutez la mélodie.

123 CHIFFRES

Apprenez le numéro à appeler en cas d'urgence et vos propres numéros de téléphone importants.

- Appuyez sur le bouton 123. Ecoutez le début du numéro. C'est au tour de votre enfant d'appuyer sur la suite des numéros.

Remarque : Vous pouvez programmer jusqu'à trois numéros que vous aimeriez que votre enfant apprenne (comme par exemple le numéro de votre travail, le numéro de la maison, le numéro de sa grand-mère).

Appuyez pour choisir une sonnerie de téléphone.

Appuyez sur n'importe quel numéro pour l'entendre et le voir apparaître à l'écran.



APPELEZ-MOI

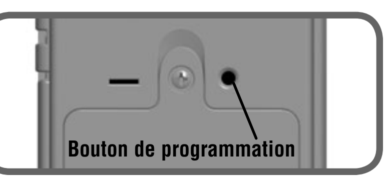
Appelez le pompier, l'officier de police ou le marchand de pizza.

- Appuyez sur le bouton pour entendre des messages des voisins. L'officier de police et le pompier apprennent également à l'enfant le numéro en cas d'urgence.

Glissez le bouton de mise en marche/volume sur MARCHE à volume faible, MARCHE à volume fort ou ARRÊT O.

Appuyez sur le bouton ► pour faire semblant de prendre des photos.

Programmation des numéros de téléphone



- Appuyez sur le bouton de programmation au dos du téléphone avec un objet pointu.



- Utilisez les boutons avec des flèches ◄ ► au bas du clavier pour choisir un numéro personnalisé 1, 2 ou 3.
- Appuyez sur le bouton 123 pour sauvegarder votre sélection.



- Utilisez les boutons avec des flèches ◄ ► au bas du clavier pour choisir une icône pour le numéro que vous entrez (numéro de grand-père, maison, travail, etc.).
- Appuyez sur le bouton 123 pour sauvegarder votre sélection.



- Entrez le numéro de téléphone sur le clavier.

Remarque : Vous pouvez utiliser le bouton avec une flèche ◄ au bas du clavier comme touche d'effacement si vous entrez un mauvais numéro.

- Appuyez sur le bouton 123 lorsque vous avez fini.
- Utilisez les boutons avec des flèches ◄ ► au bas du clavier pour programmer un autre numéro. Appuyez sur le bouton de programmation à l'arrière du téléphone avec un objet pointu pour revenir au mode de jeu normal.